

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER DCI PROGRAM STUDI : MANAJEMEN INFORMATIKA				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Interaksi Manusia Komputer	MI-21808		3	2	07 Juni 2021
OTORISASI	Dosen pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka. Prodi
	 (Andri Sukmaindrayana, ST., M.Kom)		 (Agus Ramdhani Nugraha, M.T.)		 (Zeni Muhamad Noen, S.T., M.Kom.)
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri			
	P3	Menguasai konsep perancangan antarmuka perangkat lunak.			
	KU1	Bekerja di bidang keahlian pokok untuk jenis pekerjaan yang spesifik dan memiliki kompetensi kerja yang minimal setara dengan standar kompetensi kerja profesinya;			
	CP-MK				
	L1	Menjelaskan mengenai rancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer			
	L2	Menjelaskan sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan			
	L3	Menjelaskan model-model yang digunakan untuk pengembangan antarmuka berdasarkan interaksi yang dibutuhkan antara user dan komputer			
	L4	Menjelaskan dasar desain interaktif			
	L5	Membuat rancangan antarmuka sebuah perangkat lunak berbasis web			
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari pengetahuan mengenai perancangan antarmuka untuk perangkat lunak.				
Pustaka	Utama :				
	1. Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece. <i>Human Computer Interaksi</i> .				
Media Pembelajaran	Pendukung:				
Team Teaching	Perangkat Lunak :			Perangkat Keras :	
	SOFTWARE : PPT, Adobe XD, Figma			HARDWARE : Komputer, Projector, Whiteboard	
Matakuliah Syarat	Interaksi Manusia Komputer				

Pert Ke	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Pembelajaran	Metoda Pembelajaran [estimasi Waktu]	Pengalaman Belajar	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian %
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu memahami bagaimana pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi Interaksi Manusia dan Komputer 2. Menjelaskan tujuan dari interaksi yang dibangun antara manusia dan komputer 3. Menjelaskan hal-hal penting dalam perancangan antarmuka 4. Menjelaskan alasan yang dibutuhkan perancangan antarmuka yang baik 5. Menjelaskan model-model interaksi 6. Menjelaskan bidang ilmu terkait dalam perancangan antarmuka 	Ceramah, tanya jawab, tugas, diskusi kelas.	<p>[TM : 1x (3x50’)]</p> <p>[BT+BM)=(1+1)x(1x60’)]</p>	Tes tulis/lisan menjelaskan pentingnya perancangan antarmuka yang baik	Interaksi Manusia dan Komputer <ol style="list-style-type: none"> a. Interaksi Manusia dan Komputer b. Model interaksi c. Bidang Ilmu IMK d. Prinsip utama perancangan IMK 	10
2	Mampu memahami sistem pemrosesan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami sistem 	Ceramah, tanya jawab, tugas,	[TM : 1x (3x50’)]	Tugas lisan/tulisan menjelaskan sistem	Profil pengguna komputer	10

	<p>manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan dibutuhkan perancangan muka yang untuk antar muka</p>	<p>pemrosesan informasi pengguna mulai dari proses input/output hingga penyimpanan</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami proses penyimpanan informasi memori pengguna, baik jangka pendek, menengah, maupun panjang Menjelaskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk membangun sebuah antarmuka 	<p>diskusi kelas.</p>	<p>[BT+BM)=(1+1)x(1x60”)]</p>	<p>pemrosesan manusia</p>	<ol style="list-style-type: none"> Sistem pemrosesan informasi Psikologi kognitif 	
3-4	<p>Mahasiswa mampu memahami serta menerapkan model-model yang digunakan dalam pengembangan antarmuka berdasarkan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan komputer.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan model-model interaksi antara pengguna dan komputer Menjelaskan kekurangan dan kelebihan setiap model interaksi Menjelaskan hal 	<p>Ceramah, tanya jawab, tugas, diskusi kelas.</p>	<p>[TM : 1x (3x50”)] [BT+BM)=(1+1)x(1x60”)]</p>	<p>Tes lisan/tulis menjelaskan proses perancangan interaksi</p>	<p>Interaksi dan proses perancangan interkasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Interaksi: Model interaksi Proses perancangan interaksi: model SDLC perancangan antarmuka 	<p>10</p>

		<p>yang membuat buruknya perancangan antarmuka</p> <p>4. Menjelaskan titik berat perancangan antarmuka</p> <p>5. Menjelaskan model-model SDLC dalam perancangan antarmuka</p>					
5	<p>Mahasiswa mampu memahami hal-hal yang perlu disiapkan terlebih dahulu, hal-hal yang menjadi dasar desain interaktif yang perlu terus digali untuk pemenuhan setiap interaksi purwarupa antarmuka</p>	<p>1. Menjelaskan tujuan dari perancangan/desain</p> <p>2. Menjelaskan 2 hal yang menjadi aturan utama proses perancangan</p> <p>3. Menjelaskan pengertian sesungguhnya dari istilah <i>'human error'</i></p> <p>4. Menjelaskan model standar proses desain</p> <p>5. Menjelaskan hal-hal yang perlu dilakukan untuk dapat memahami pengguna</p> <p>6. Menjelaskan</p>	<p>Ceramah, tanya jawab, tugas, diskusi kelas.</p>	<p>[TM : 1x (3x50")]</p> <p>[BT+BM)=(1+1)x(1x60")]</p>	<p>Tes lisan/tulis menjelaskan dasar desain interaktif</p>	<p>Dasar Desain Interaktif</p> <p>a. Dasain (definisi dan proses)</p> <p>b. Fokus user</p> <p>c. Skenario</p> <p>d. Desain navigasi, tampilan dan keluaran</p> <p>e. Iterasi dan purwarupa</p>	15

		<p>pentingnya membuat skenario dalam sebuah desain antarmuka</p> <p>7. Menjelaskan macam-macam navigasi yang dapat digunakan dalam desain antarmuka</p> <p>8. Menjelaskan iterasi proses membangun purwarupa antarmuka</p>					
6-7	<p>Mahasiswa mampu memahami serta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan teknik-teknik analisis tugas</p>	<p>1. Menjelaskan definisi dan keluaran dari analisis tugas</p> <p>2. Menjelaskan kebutuhan melakukan analisis tugas</p> <p>3. Menjelaskan hubungan antara analisis tugas dan manusia</p>	<p>Ceramah, tanya jawab, tugas, diskusi kelas.</p>	<p>[TM : 1x (3x50")]</p> <p>[BT+BM)=(1+1)x(1x60")]</p>	<p>Tes lisan/tulis menjelaskan analisis tugas</p>	<p>Analisis Tugas</p> <p>a. Teknik analisis tugas</p> <p>b. Sumber informasi dan pengumpulan data</p>	<p>15</p>
UJIAN TENGAH SEMESTER							
8-12	<p>Mahasiswa mampu bekerja secara tim dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan interaktif halaman web</p>	<p>1. Menjelaskan maksud serta tujuan dari pengolahan proses secara multithreading</p> <p>2. Menjelaskan perbedaan</p>	<p>Ceramah, tanya jawab, tugas, diskusi kelas.</p>	<p>[TM : 1x (3x50")]</p> <p>[BT+BM)=(1+1)x(1x60")]</p>	<p>Tugas praktik kelompok merancang tampilan antarmuka aplikasi berbasis web</p>	<p>Project Intraksi Manusia dan Komputer</p> <p>a. Requirement</p> <p>b. Analysis</p> <p>c. Design</p> <p>d. Prototype</p> <p>e. Testing</p>	<p>40</p>

		proses yang dikerjakan secara multithreading dan non-multithreading 3. Menjelaskan perbedaan pemrosesan job yang dieksekusi pada lever user dan kernel					
EVALUASI AKHIR SEMESTER (UAS)							
		Penilaian : Penilaian dapat dilakukan dalam bentuk kehadiran mengikuti proses pembelajaran, Penugasan, ujian tengah semester dan ujian ahir semester (teori dan praktik) 1. Kehadiran : 5% 2. Penugasan : 20% 3. UTS : 10% 4. UAS : 20% 5. Praktik : 35% 6. Soft skill : 10% TUGAS-TUGAS YANG HARUS DISELESAIKAN MAHASISWA: 1. Analisis dan perancangan menu halaman website 2. Rancangan antarmuka aplikasi berbasis web					

Mengetahui,
Ka Prodi Manajemen Informatika



Zeni Muhamad Noer, S.T., M.Kom.

Tasikmalaya, 07 Juni 2021
Koordinator MK



Andri Sukmaindrayana, ST., M.Kom.